



КОМОЧЕК

ГАЗЕТА ДЛЯ НЕПОСЛУШНЫХ ДЕТЕЙ

№11

Кто



тут настоящий герой?

«Комочек» снова приготовил для вас игру. Для вас — это для тех, кто ничего не боится (даже тараканов!), мечтает о путешествиях (не ближе, чем до кухни) и умеет раскидывать мозгами не в разные стороны, а только в одну — в ту, которую нужно.

Ежели вы годитесь по всем трем показателям, то не медлите. И, пораскинув мозгами, выберите тот вариант ответа, который вам наиболее симпатичен, и отправляйтесь в пункт с соответствующим номером. А если не забудитесь... может быть... В смысле — удачи! Итак, как обычно, ПРЕДСТАВЬ СЕБЕ...

Представь себе, что сегодня твой день рождения. И вот вечером случилось самое небезразличное — а именно: к вам пришла посылка, адресованная тебе лично. Открыв посылку, ты обнаруживаешь там царский подарок — шлем виртуальной реальности для самого что ни на есть крутого компьютерщика! Хароша, что ты знаешь, где можешь к такому компьютеру пристроиться. Да, кстати, на дне посылки лежит еще маленький лазерный диск — по-видимому, с компьютерной игрой. Ты можешь зарулить в компю-

тер новенький диск, (тогда смотри пункт 24), а можешь поставить туда старый добрый «Мortal комбат» или Doom (п. 19).

1. Вам снаряжают корабль. Предупреждают о страшных Сцилле и Харибде, мимо которых придется плыть. Но ты о них ничего не знаешь, а Персей во определенном ничего не боится: герой все-таки.

И вот мирный шум волн, спокойное путешествие, тихие ночи и дни... Однако опасность близко. Угроз вдали слышится страшный шум, будто кто-то стягива-



ет в себя воду. И точно — это жуткая Харибда затягивает в себя целое море воды, а потом с шумом выпускает.

Чудовище сидит на одном берегу узкого пролива. Сцилле не видно. Персей все равно, и побелевший от страха капитан смотрит на тебя — куда править: если к тому берегу, где находится Харибда, то см. п. 44, если ближе к Сцилле — п. 40.

2. Борьбаться Персей умеет и любит. Но, увы, только с людьми. Кентавр давит его, и... ты, слышишь, как хрустнул его позвоночник. Отаратительные люди-лошадь громко хохочут и несутся прочь. Ты остаешься наедине с мертвым героем. Самое время применить божественный Эликсир Жизни (тогда — п. 43). Но если его нет, ты можешь последовать за душой Персея в мрачное царство Аида. Если не боишься, конечно. Через несколько минут из воздуха появится тень. Это Танатос — бог Смерти. Следуй за ним (п. 28).

3. Внезапно из воздуха пикирует к вам с Персеем парень с плутовоатой рожей. Он довольно смотрит на обоих и интересуется: — Ну, что добились? — Меч, щит, сандалии, сумку и шапку-невидимку, — хором рапортуете вы (если чего-то из этого списка у вас нет, отправляйтесь в п. 64).



Раскрась дерево по цветам, и узнаешь, сколько яблок Вечной Молодости растет в саду Гесперид

К — красный
Ж — желтый
З — зеленый



— Молодцы! Хвалю! — восклицает Гермес (а это был именно он). — Му-жайтесь, герои! Вас ждет подвиг! (То, что он отнес тебя к героям, тебе, конечно, не известно, но как-то уж больно неожиданно.) Коварная Медуза Горгона смертна в отличие от ее кошмарных сестер Стейно и Эриалы. А живут они на острове Фюкс, что чуть дальше Наксоса. Вперед, храбрые! Боги следят за вами!

И вы отправляетесь. В пункт 23.

4. Увы, в Древней Греции не любили строптивых и непослушных рабов. Теперь ты всю жизнь будешь работать на серебряных рудниках в Лаврионе, мечта выбирать, достать шлем Афины и вернуться домой. Но увы... **КОНЕЦ**.

5. ...Молча стягивает со своей головы шлем, и ты быстро напяли-ваешь его себе на голову. Ура, это действительно тот самый шлем виртуальной реальности. Потому что все вокруг становится призрачным, а перед глазами появляются слова: «ВЫ ХОТИТЕ ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ: ДА/НЕТ». Ты немедленно говоришь «Да!» (п. 34) или «Нет!» (тогда п. 51).

6. Он на удивление быстро соглашается. Просит только поддержать Небесный Свод до тех пор, пока он не вернется. Соглашаешься — п. 31, отказываешься и идешь сам — п. 62.

7. Царь не один. Рядом с ним какой-то зерзис с красивым, но туловатым лицом. На нем до черта всякой амуниции: доспехи, оружие, щит, короткий меч... А на голове — шлем, похожий на тот, что тебе нужен. На шлем Афины Паллады, если ты правильно помнишь.

— Ну вот, Персей. Боги явили нам знак. Ты прислал у меня спутника в твоём героическом подвиге. Я отдаю тебе это дитя. Полагаю, что ребёнок сможет оградить тебя от опасностей, — сперва царь говорил серьезно, но потом не выдержал и стал хохотать. Отменяя получившуюся шутку — даёшь нелюбимому герою в спутники никчемное существо, а не фалангу воинов.

Похоже, здоровенный малый, которого зовут Персей, не сильно-то умен. Он туловато посмотрел на царя... На тебя... И склонился в поклоне.

— Я... это... благодарю тебя... з-з-з... царь Полидект. Клянусь... того... моим отцом Зевсом, что совершу... э-э-э... как его... подвиг.

Сзади тебя подталкивают.

— Царь дарит тебя великому герою Персею. Он сейчас отправляется в путь. Ступай к нему.

Ты идешь к верзисе (п. 55) или сопротивляешься (п. 4).

8. — Подержи свод! — командует ты. — Мы сейчас подушечку Персею приспособим!

Атлас придерживает тяжесть, а вы с Персеем, прихватив яблоки, быстро снымае-тесь. И вот наконец — остров царя Полидекта!

— Что-то невзрачный подвиг... — цедит царь. Он даже не берет у вас яблоки. — Неубедительный. Сходите-ка вы за Медузой, тогда и будут подвиги!

Персей пыхтит, выражая готовность. А ты? Соглашаешься отправиться с ним (тогда п. 32) или протестуешь (п. 4).

9. По берегу ползают три старухи. Они явно что-то ищут. Ты догадываешься о цели поисков, когда видишь, что они слепы. Ты быстро несешься к ручью и приносишь глаз (п. 11).

10. Персей, следуя твоему совету, достал из-за пазухи яблоко, которое не захотел взять царь Полидект, и протянул старухе. Она жадно схватила его, осмотрела со всех сторон и... улыбнулась.

Давненько мечтала я о таком — будет у меня это яблоко по золотому блюдечку кататься, мир показывать. Ну, за такой подарок отплачу вам по царски. Просите, чего надо.

Персей, видимо, речь свою отретипировал, потому что без запинки проговорил:

— О, достойная долей малый богиня! Сын громовержия

Зевеса к коленям твоим припадает.

Подбег спешу я свершить, но потребен при этом

Шлем, что невидимость

смертным дарует! Баба Яга долго соображает, потом, поняв, хихикает:

— Вам шапка-невидимка нужна. Так бы сразу и сказали. Берите! — и она протягивает невзрачную шляпу. После чего Персей долго и вни-те-за-то бла-годарит

давер, захлопнувшую перед его носом, а ты внимательно перечитываешь совет пифии (п. 64).

11. Ты говоришь громко и внятно:

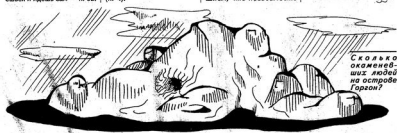
— Бабушки... з-з-з... О достойные женщины. Я нашёл ваш глаз и, конечно, отдаю его вам, а в благодарность надеюсь получить волшебную сумку.

И тут старухи молча бросаются к тебе. Персей выхватывает меч, но они только ткну опускаются на колени... Ты можешь отдать им глаз (п. 58), а можешь оставить его себе (п. 57).

12. Меч — первое дело в бою. Поэтому, отправляясь за ним, вы оба очень серьёзны. Известно, что кузница Гефеста расположена в ближайшем вулкане на острове, соседствующем с островом царя Полидекта. Путь туда пока-



Сколько окаменевших людей на острове Горгон?



заялся очень коротким и легким, но уже на подступах к кузнице начались неприятности.

На зеленой травке расположилась целая компания кентавров. Увидев вас, полулюди, полулошади загомонили. Оказывается, на мечи Гефеста здесь очередь. Но ежели ты такой крутой (кентавры обращались, естественно, к Персею), то можешь показать, чего ты стоишь.

И устроить состязание. Тот, кто победит, получит самый первый меч, который скучет Гефест. Ну а проигравший уйдет в Анд. Кентавры предлагают состязаться в беге (тогда п. 48) или в борьбе (тогда п. 2). Персей вопрошает: «Смотришь на тебя. Он уже привык полагаться на твои советы. Решай».

13. Персей — герой, поэтому он привык смотреть опасности в глаза, но в том-то и фокус, что Горгоне смотреть в глаза нельзя — окаменеешь. Поэтому глядеть надо в зеркальный щит. Меч Персей забирает себе без вопросов. А вот шалку-незвонку надеваться ты. Миг драки наступил. Персей



кидается на Медузу Горгону, глядя в зеркальный щит. Придурок! Он бьет не в ту сторону! Трудно понять, куда надо бить, если смотреть в зеркало! Но — о ужас! — Горгона взмы-

вает вверх и бросается на Персея. Со страшной силой он взмахивает мечом и, видимо, валит сандалиями нести его назад, потому что через мгновение врежется в Медузу спиной! Удар колющий так силен, что оба стремительно падают вниз. Персей неподвижен, Горгона от боли закрывает глаза.

Пришел твой черед! Ты хватаешь меч и сражаешь Горгону (п. 37) или стремительно улетаешь прочь (п. 72).

14. Ты тынешь героя за хитон (это одежда такая) и, когда он послушно наклоняется к тебе, шепчешь:

— Пойдем за яблоками. И вы отправляетесь за яблоками, дающими вечную молодость. Растут они далеко, и по дороге ты успеваешь распростить своего сильного, добродушного, но, увы, туловатого слугника обо всем на свете. Как раз в тот момент, когда он рассказывает тебе о подземном царстве Аида, перед вами появляется чудовищного вида мужик. Не тратя времени даром, он предлагает Персею побороться с ним. Тот недолго думая встает в позу, и схватка начинается. Рядом появляются люди, они явно болеют за соперника и скандируют: «Ан-тей! Ан-тей!» Ты помнишь, что у Антея был какой-то секрет. Он получал силу из воздуха... Или из земли. И еще это такой самолет. Ты кричишь Персею: «Подними его в воздух!» (см. п. 38) или «Прижми его к земле!» (п. 45).

15. Вы хором с Персеем зываете недолго. Из ни-

откуда появляется стройный парень в шлеме с крыльшками и с пуловатым лицом. Увидев вас, он улыбается и подходит к тебе (к тебе! А не к Персею) и говорит (тоже только тебе!):



— А, это ты спер шлем у Афины Паллады. Она так бесилась, просто песня! Похоже, ты выросл из незаурядным вороньих. Ну, говори, чего надо.

Ты лепечешь о крылатых сандалиях, Гермес на мгновение хищрится, но вдруг хохочет:

— Ты затеял еще какую-то кражу? Ладно, не будь я бог воров — помогу.

Он дает тебе пару хитрых советов: «Смотришь на Персея, глядя в зеркальный щит... исчезает. Только доносится голос: «С тебя рассказ о похищении, маленький воронка!» Сандалиям всего две. Ты можешь надеть их сам (п. 39), отдать Персею (п. 63) или поделить по-братски и обуться только в одну сандалию (п. 22).

16. — Замечательное дитя, — говорит Афина глубоким голосом, — Гермес, подари мне голову. Этому ребенку, как я знаю, нужен мой шлем. А тебе я подарю жезл со змеями. Недурная штука.

Гермес согласен. Он отдает сумку Палладе. А Афина... (п. 5).

17. Ты отдаешь Персею вторую крылатую сандалию, и он мчится наперегонки с четвероногим монстром. Божественная помощь на вашей стороне, и вскоре удрученные кентавры приносят вам меч Гефеста. Если у вас есть щит, то они отдают меч (п. 64), а если нет — предлагают побороться (п. 2).

18. Ты ликородно раздумываешь, чем бы отвлечь животное. И наконец указываешь себе за спину с криком: «Тень! Тень убегай!» Какой эффект! Монстр мгновенно мчится туда, а ты хватаешь щит и рвешься вперед. Вдруг сзади слышен чей-то крик: «Эй, ты!» — оглянешься — п. 69. Нет — п. 19.

19. Это правильно! И через минуту ты вместе с тенью Персея, зеркальным щитом и оживлялкой (в смысле с Божественным Эликсиром) выходишь в щель, через которую спустился вниз... Если последний, кого видел Персей, был Антей, то иди в пункт 65, иначе — в п. 43.

20. Это был точный удар! Голова Медузы, точно мячик, отделилась от туловища и понеслась вниз, прямо на лежащего без памяти Персея. В самый последний момент ты вспоминаешь о волшебной сумке и подхватываешь в нее голову возле самой



Боги устроили концерт. У кого из них инструмент, неизвестный в Древней Греции?

4 земли. Спускаешься рядом с ним, бросаешь мен и щит...

И в этот миг на острове появляется целая манифестация богов. Они машут флажками и скандируют «Пер-сей! Пер-сей! Ура герою! Долой Медеузу!» Ты можешь громко заявить, что Медеузу съел ты, и никто другой (п. 68), или скромно отойдешь в сторонку (п. 46).

21. О небо! Это была глупая затея. Зевс Громовержец, владыка богов, не прощает нападений на своего орлушу. С неба ударит молния! Ее удар ужасен. Грохочет гром. Вы оба, ослепшие и оглохшие, куврыкались, несетесь вниз, на невесту откуда



взявшийся островок. Только крылатые сандалии помогают вам не разбиться. Но когда ты открываешь глаза, то понимаешь, что твой спутник не дышит. Он мертв.

Самое время применить Божественный Эликсир. Он тотчас вернет героя к жизни. Действуй (если он у тебя есть — п. 30, если нет — п. 4).

22. Вы взлетаете вдвоем и понимаете: это классно. Сандалии несут вас, как вихрь. Теперь можно отправляться куда угодно — см. п. 64.

23. Вы летите рука об руку над морем. Внезапно ты чувствуешь болезненный удар. В ту же минуту аскарикает твой спутник. Вы не сговарива-



ясь глядите вниз. Там на волнах качаются девушки и швыряют в вас ракушками. А одна — та, что на дельфине, приспособила для этой цели рогадку. — Назад! — неодобрительно ворчит герой. — Еще и маленькую катапульта приспособили.

У вас есть выбор — подняться повыше и лететь дальше (тогда п. 71) или спуститься и разобратись с этими хулиганками (п. 47).

24. Щелчок... И ты оказываешься в совершенно незнакомом месте. Сияет солнце, вокруг громоздятся горы, стоят высокие, стройные деревья, адале сияет море. А прямо перед тобой имеет место быть небольшая толпа народа. Странно не то, что они галдят как сороки и тычут в тебя пальцами (страшно невежливо, по твоему мнению), странно то, что на них напялено что-то вроде простыней. Белые тряпки и никаких штанов. Даже у бордач. Ты только открываешь рот, чтобы произнести нечто вроде: «Зя, дядя, ты что, штаны потерял?»

— как главный бордач делает шаг к тебе и вскрикивает:

— Вот он, похититель шлема Афины Паллады! Хаатайте его!

Трое-четыре придурков из толпы (а как же не придурки — в простынях-то!) хватают тебя за локти и быстро сдергивают что-то с головы. Это должен быть шлем виртуальной реальности... Но он до крайности не похож на то, что ты напяливал несколько минут назад. Это бронзовый тяжелый шлем явно старинной работы. Вот ведь бред!

Ты ошалело молчишь, но бесшумный бордач вдруг выкрикнул спрыскивает тебя:

— Дитя! Ты свободный человек или раб?

— А разница? — спрашиваешь ты изумленно.

— Если ты раб, то пусть твой хозяин решает твою судьбу. А если ты свободнорожденный, то умрешь за покушение на святыню!

Ты, конечно, человек свободный. Но умирать... Выбирай: объявишь себя рабом — п. 36, свободным — п. 61.

25. Это остров, где живут старухи Грайи. Персей знает о них только то, что их три, они жутко старые и у них то ли зуб один на всех, то ли око... Кстати,



об-о-ки. Ты внезапно замечаешь, что из прозрачного родника на тебя смотрит чей-то глаз. Приглядевшись, ты понимаешь, что глаз живой и даже моргает, но его владельца поблизости нет. Ты покачиваешь глазом Персею, тот с сомнением смотрит на него и продолжает мимо. Ты следуешь за ним (п. 9) или, оглянувшись, хватаешь неопознанный находку (п. 50).

26. Какая прелесть! Коридоры, монстры, всплески бластера. Жаль, что время так быстро пролетает, тебе надо выключить компьютер, умыться, почистить зубы и ложиться спать. **GAME OVER.**

27. — О Великий Гермес! Прости, но я поклоня-



юсь преподнести эту голову Афины Палладе.

Гермес удивленно морщится, а Афина сияет. Теперь ты обязан ешь ся прямо к ней!

— Царственная дочь Зевса! Прими сей дар (ишь, как ты тут говоришь изумился) и окажи мне милость — дай примерить твой бронзовый шлем!

Глаза Афины лезут на лоб, и она... (п. 5).

28. Танатос, мрачный как сама смерть, ведет тень Персея в Анд, Глубокая расщелина, лабиринт,

Пройди за Танатосом к реке Стикс



и перед вами — река Стикс. По ту сторону — Страна Мертвых. Перевозчик Харон, сгорбленный старик, чертыхаясь, прилагивает весло. Ты можешь ему помочь, потому что видишь, что весло зацепилось за корягу.

Подойдешь к нему (п. 52) или бросишь своего спутника-хозяйина и пойдешь назад (п. 4)?

29. Да-а... Кому Гиперборея, а кому и родная сторона. «Суровые северные края» — это наши с вами леса. Только очень древние и сказочные. Это ты понимаешь сразу, как только вы с Персеем оказываетесь над дремучим еловым лесом. Снизу, из чаши, поднимается дымок. Именно туда вы и вликуете... Еще одно потрескание: на полянке стоит простая русская изба, только на странных сваях, которые здорово напоминают... куриные лапы. Из окна избушки выглядыва-



ет старуха. «Это же Баба Яга!» — думаешь ты в смятении. «О великая Гекате!» — бормочет Персей. Он достает из-за пазухи амфору с вином и медом. После чего начинает по всем правилам приносить жертву Гекате. Гекате

— богиня волшебства, мрачная колдунья. Похоже, конечно, но тебе лучше знать. Поэтому ты бесцеремонно отпихиваешь героя и говоришь:

— Избушка, избушка, встань ко мне передом, а к лесу задом!

Избушка поворачивается, и старуха скрипучим голосом спрашивает:

— Вижу, вы из далекой Эллады. А не принесли ли вы какой подарок? Слышала, есть в вашем царстве-государстве яблочки молодильные. Дасте мне одно — помогу вам.

Если у вас есть яблочки Гесперид — п. 10. Если нет — см. п. 14.

30. Какое счастье — великая помощь богов. Крылатые ли сандалии, Эликсир ли жизни — все помогает вам. И вот вы вдвоем — на небольшом островке. Персей, едва пришедший в сознание, утверждает, что это и есть остров Горгон. Не проходит и минуты, как ты в этом убеждаешься. Потому что неподалеку дремлют три жутких страхолюдины. Персей бормочет:

— Стейно и Эвриала бессмертны... Какая же из них — Медуза?

Внимательно посмотри на картинку со спляснми Горгонами. Если вы нападаете на первую — п. 58, если на вторую — 54, если на третью — 13.

31. Небесный свод чудовищно тяжел. Ты как можешь помогаешь Персею: без тебя его бы раздавило. И тут возвращается Атлас с яблочками.

— А давайте я сам отнесу их царю Полидекту! — говорит он оживленно. — Чего вам зря мотаться.



Вы соглашаетесь (п. 69) или прикидываетесь, что согласны (п. 8).

32. Да-а... Этот подвиг будет потруднее. Все знают, что Медуза — младшая из трех сестер Горгон — умеет убивать взглядом. Уничтожить ее — действительно подвиг. Но Персей не боится ничего. Может быть, по неразумию, а может, и правда крутой. Во всяком случае, вы можете сразу отправляться на поиски Горгоны (п. 53), а можете исхититься советом у прорицательницы лифии (п. 64).

33. А вот Аиду твоя история не нравится. Окунув взглядом тень Персея, он вполголоса ворчит, что и



так клопот полон рот, а тут еще герои с чокнутыми спутниками. И продолжает писать, часто прерываясь и что-то подсчитывая. Процесс этот проходит у него так тяжело, что ты сущий с помощью. Видно, дела плохи, потому что Анд отвечает доверительно:

— Видишь ли, дитя! Моя Персефона уехала к матери Деметре, к моей теще. И теперь я должен подсчитывать количество умерших сам. А их много. Вот уже пять дней погряд приходит с войны убитые. Причем справа их было 365, а затем каждый день на одного больше. И я что-то запутался.

Ты быстро считаешь. И говоришь ответ. Если у тебя получилось 2205 — см. п. 59. Если 3650 — п. 35.

34. Свет гаснет. И ты слышишь взволнованные голоса родителей: оказывается, они уже в течение часа не могут достучаться до тебя — ты был слеп и глух к их воплям. Сразу после этого мама куда-то уносит шлем, а ты, чтобы расслабиться, играешь в привычный Doom (п. 26).

35. — Знаешь, присядь сюда, — приглашает тебя Анд со странной любовью в голосе. Ты садишься и... прилипаешь. Это волшебное кресло-оковы. Уви, смотри п. 69.



36. Теперь ты раб. И, увы, вынужден терпеть все

Та Горгона, у которой больше всего змеиных волос, — Медуза. Найди ее.



непримиримости этого положения. Тебя бесцеремонно хватают за руку и тащат к кузнцу: Тот споро и быстро заковывает на твоей шею небольшой бронзовый ошейник. «Прощай, свобода! Ты была так прекрасна...» Проститься со свободой тебе не дают. Похоже, ты стал собственностью местного царя, поскольку у человека, к которому тебя подводят, на голове что-то вроде вороньего гнезда, но из золота, а все остальные твои спутники норовят ласть на колени и тебя тащут туда же. Вот, блин, попался! А сзади страха с копытами, решительно не похожими на игрушки. Опуститься на колени (п. 7) или возмущиться и броситься на копы (п. 4).

37. Подумать гораздо легче, чем сделать! Медуза замечает шевеление щита и настораживается.



Твое спасение только в шапке-невидимке и в щите. Главное — не глянуть ей в глаза! Ты начинаешь с ней игру в кошки-мышки. Смертельную игру. В один из моментов ты понимаешь, что Медуза куснула тебя, и видишь, что она отражается в щите — слева и справа. У тебя есть меч. Он делает все, что нужно, если им задеть врага. Куда ты направляешь свой удар — через левое плечо (тогда п. 20) или через правое (п. 54)?

38. Как известно, Антей силен только тогда, когда касается своей матерью Земли. И теперь он позорно проигрывает.



Вы идете дальше. Перед вами — Край света. Это видно, потому что впереди возвышается великан, который держит на себе Небесный свод. Похоже, это Атлас. Именно за ним находится сад Гесперид. Но смертных там не любит. Вы можете попробовать сходить за яблоками сами (тогда — п. 62), а можете уговорить Атласа (п. 6).

39. Ты полетел было прочь, к свободе, но неизвестно откуда взявшиеся люди ловят тебя сетью, сбрасывают сандалии и... (п. 4).

40. Мерзкое чудовище вырастает над берегом. Шесть отратительных го-



лов извиваются на тонких шеях. Вдруг — стремительный рывок! — и шесть матросов с криком исчезают. Сигнала не знает пощады... Персей зря крутил мечом. Ошеломленные, испуганные, подавленные, вы плывете дальше и наконец высаживаетесь на острове (п. 25).

41. Буря бушует и носит вас вправо, влево, потом стремительно несет вверх (на п. 71).

42. Но на дороге встречается тебе охранник Врат смерти. И при взгляде на него у тебя шевелются волосы. Потому что это Цербер — ужасный



трехголовый пес. Но у тебя есть разрешение самого владыки Аида, и Цербер только тихонько ворчит. А перед ним — вот это да! — стоит блудце. Которое на самом деле щит. Прекрасный, зеркально гладкий блестящий щит. Ты можешь попробовать спереть его (тогда п. 18), а можешь идти мимо (п. 66).

43. Эликсир — могучая вещь. Персей открывает глаза. Он снова здоров и ничего не помнит о своих последних минутах. Поэтому рвется состязаться с кентаврами. А те с изумлением соглашаются. Итак, будете состязаться в беге (п. 48) или снова в борьбе (п. 2)?

44. Жуткая пасть раскрывается и... это последнее, что ты увидел в своей игрушечной жизни. Но,



ура, ты наконец вышел из игры, и теперь только кошмары по ночам нагоняют тебе о Древней Элладе. КОНЕЦ.

45. Умыл Бедняга Персей со сломанным позвоночником лежит на земле.

Через несколько минут из воздуха появляется тень. Это Танатос — бог смерти. Самое время применить божественный Эликсир Жизни (тогда — п. 65). Но если его нет, ты можешь последовать за душой Персея в иррационное царство Аида. Если не боишься, конечно (п. 28).

46. Боги чествуют Персея, а к тебе, поднимаясь, приближается Гермес и красивая женщина а... Ну как же ты сразу не понял! Это же Афина Паллада в таком нужном тебе шлем!

Гермес начинает сразу: — Ну мы-то знаем, что сразил Медузу. И у кого ее голова. Слушай, я давал вам сандалии. Голова по праву моя.

Отдашь голову (п. 16) или нет (п. 2)?

47. Вы, сговорившись, спускаетесь ниже. Перехватывая ракушки на лету, швыряете их обратно в навал. Они с визгом превращаются в морскую пену. На их визг появляется из моря юноша на каком-то морском уроде.

— Это Тритон — морской божок. Он может... — начинает говорить Персей, но закончить ему не удается.

Тритон трубит в раковину, и начинается буря. Вы летите вверх как можно скорей (тогда п. 71) или ждаетесь вниз (п. 41).

48. Да. Все-таки у кентавров по четыре ноги. Они умеют бегать быстрее лошадей. Но вы не отчаиваетесь. Если у Персея

Найди отличия между двумя соперниками





только одна сандалия — см. п. 17, если он босиком — п. 60.

49. Нет, это была не пропасть. Мягкие волны подкапывают тебя и несут все дальше и дальше... Так проходит несколько часов. Ты устал, руки и ноги затекли, а в голове мечется мысль о том, что умереть от голода, пусть даже в виртуальной реальности — это очень страшно...

Но вот дно ящика скребет о камни. И через несколько минут тревожного ожидания ящик кто-то тянет. Полоска света — и яркое солнце врывается внутрь.

— Смотрите! Тут ребенок! — кричит кто-то.

— Похоже, это преступник.

— Теперь он раб царя Полидекта. Все, что выносят волны, принадлежит ему. Пойдем! — и, развязав тебя, человек в длинных белых одеждах ведет тебя в п. 36.

50. Недалеко от берега вы встречаете трех старух.

Они полазят по траве и смотрелись бы очень забавными, если бы не были страшными: они неизменно старые, дряхлые и ко всему прочему слепые. Их красивые глазницы пусты. Персей выступает вперед. Он налегает повоевствует, кто он такой, зачем сюда прибыл и что именно нужно ему от достойных женщин. Но старухи не обращают на него внимания и по-прежнему ощупывают все вокруг.



Если ты догадался, что ищут слепые старухи — см. п. 11.

51. Теперь ты навсегда останешься в Древней Элладке. Афина никогда не даст тебе применить все шлем второй раз. **КОНЕЦ.**

52. Харон, несмотря на хмурость, с удовольствием принимает твою помощь.



Ему нравится и то, что ты — живой! — следовал в Аид, чтобы выручить хозяина (о шлеме Афины ты благозвучно умалчиваешь), и берет тебя в п. 33.

53. Персей смотрит на тебя, ты — на него. Какое нужно оружие, где живет Горгона, как к ней добираться — масса вопросов. А у вас нет ответов. Придется обратиться к лифий (п. 64).

54. Увы, удача изменила вам. Ты ошибся. И цена этой ошибки — смерти. Мощные когти Горгоны разрывают вас в клочки. Увы, жизнь кончена... И ты наконец можешь выйти из компьютерной игры. **GAME OVER.**

55. Ты подходишь к герою. Он ласково берет тебя за руку. Царь в это время нетерпеливо спрашивает:

— Ну, так куда ты пойдешь — согласишься с Медузой Горгоной или добьешься яблоки Гесперид?

Персей глубоко задумался. Похоже, пора подсказать ему. Выбирай, что приведет тебя к Афине Палладе (ты не оставил еще надежду надеть шлем и вернуться домой). Яблоки (п. 14) или Медуза (п. 32)?

56. Бог Гермес, покровитель торговцев, путешественников и воров, — личность популярная. Его изображения повсюду в Древней Греции повсюду.



ду. Особенно вдоль дорог. Ты можешь подойти к ближайшей герме — в п. 15 (герма — так называются верстовые столбы в виде головы бога) — и взывать к нему, а можешь найти храм Гермеса и молиться там — тогда см. п. 15.

57. Ты крепко сжимаешь глаз и уходишь прочь. Глаз моргает, и тебе ясно, где ему место. Ты осторожно прикладываешь глаз ко лбу. И, о чудо, он начинает видеть. Но не просто так. Он видит Истинную Сущность вещей. Похоже, случайно ты стал Буддой... Но это уже совсем другая история. **КОНЕЦ.**

58. Волшебная сумка у вас! На крылатых сандалиях вы мчитесь дальше (см. п. 64), а если их нет, самое время обратиться к Гермесу (п. 56).

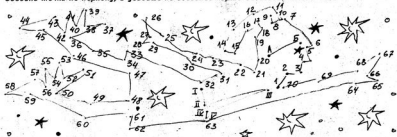
59. — А как ты это делаешь? — с удивлением спрашивает Аид.

— Запросто. Это просто таблица умножения.

И ты без запинки расказываешь владыке мертвых всю таблицу. Для него это открытие. Он восторженно просит записать ее и обучить. Часа два вы упражняетесь. А потом Аид, счастливый и довольный, отпускает тебя в мир живых, отдает тебе Персея и дарит на память Божественный Эликсир Жизни. Ты с победой идешь к выходу (п. 42). «Только не ог-



Соедини точки по порядку, и увидишь на звездной карте Созвездие Имени Тебя



лядывайся назад! — предупреждает тебя Влада.

60. Да, Персею и тебе здорово не хватает крылатых сандалий. Под смех четвероногих кентавров вы удалитесь советовать с пифией (п. 64).

61. Галдящая толпа приветствует какого-то морального урода, который парся ташит за собой деревянный ящик. Волосы шевелятся у тебя на затылке, потому что ящик этот слишком похож на обычный гроб. «Гроб возвращаться!» — думаешь ты в панике. — «Где же клавиша «выхода»? И тут тебя пронзает мысль: «А ведь шлем-то с меня сняли! Как же оказаться снаружи? Убьют ведь!»

Честно говоря, ты думаешь, что это все фигня. Но положение и в самом деле серьезное. Конечно, велика вероятность того, что, умерев, ты выйдешь из этой дурацкой игры, но умирать что-то не больно хочется.

Не обращая внимания на твое сопротивление, тебя связывают, запинывают в ящик, плотно забивают его. Ты чувствуешь, как тебя несут — недалеко



и недалеко. А потом, раскваш, швыряют в пропасть... (см. п. 49).

62. Смертныи в сад дороги нет. Спящий свет не позволяет вам двигаться вперед. Придется идти на поклон к Атласу (п. 6).

63. Персей улетает в поисках приключений, а ты... ты считаешься беглым рабом (см. п. 4).

64. Совет пифии гласит:



«Сразить Медузу ты можешь мечом с помощью зеркального щита и крылатых сандалий. Волшебная сумка поможет тебе, а шлем невидимости спасет тебе жизнь. Шлем ниц на севере, в Гиперборее, сандалии — у Гермеса, щит — в Анде, меч — у Гефеста, а сумку хранят старухи Грэйи на западе».

Итак, если ты отправляешься за мечом — п. 12, за крылатыми сандалиями — п. 56, за волшебной сумкой — 67, за шлемом невидимости — п. 70. Каждый раз, добывая необходимую вещь, рисуй ее на этом листке. Как только он будет заполнен, ступай в п. 3.

65. Ты вместе с воскресшим Персеем отправляешься за яблоками (п. 62).

66. В этот момент Цербер, словно услышав чей-то зов, уносится прочь.

Можно брать щит и щит. Но сзади доносится оклик: «Эй, ты!» Оглядевшись — п. 69, нет — п. 19.

67. Ни ты, ни Персей (как выяснилось) толком не знаете, зачем нужна Волшебная Сумка. Но если у тебя необходимо идти за ней, вызывает какие-то сомнения, то Персей, напротив, готов к труду и обороне. Да-а, похоже, у них тут, в Элладе, вообще не задумываются над предсказаниями. Пифия сказала — герой ответил! «Есть!» И так, если вы собираетесь лететь к старухам Грэйам на крылатых сандалиях — п. 25, если отправляетесь морем — п. 1.

68. — Да ну? — удивляются боги, но тут же начинают скандировать твоим именем. Они носят тебя на руках, а через месяц отправляют тебя на небо. И ты появляешься там в безлунные ночи новым созвездием имени тебя. А созвездия Персея теперь на звездных картах просто нет. Вот и все. **КОНЕЦ.**

69. Тут тебе и придется находиться, до тех пор пока вас с незадачливым Персеем не освободит



другой герой. Например, Геракл. Но это уже совсем другая история. **КОНЕЦ.**

70. Без крылатых сандалий до Гипербореи добраться — это знает только древнегреческий пацан. Поэтому или просите помощи Гермеса (п. 56), или надевайте сандалии и летите далеко, на крайний север, в суровые гиперборейские страны (п. 29).

71. Навверху тихо. Но и там есть опасность. Одна из них как раз приближается к вам, тяжело махая крыльями. Это орел огромных размеров с уны-



лым взглядом. Однако, увидев вас, орел резко оживает. И глазки его начинают нехорошо посверкать. Даже ты понимаешь, что здесь что-то не так, а уж Персей и вовсе заверещал:

— Это орел Зевса, который каждый день клевал печень Прометея! А Геракл Прометея освободил, вот орлуша и голодает. Вот увидишь, он сейчас за нашей печенкой охотиться будет.

И точно. Орел, облизываясь, несется к вам. Вы можете попытаться ударить от него (п. 30), или ты утешиваешь Персея сразиться с ним (п. 21).

Дорисуй те предметы, которые уже добыл для путешествия

